

PENGEMBANGAN MEDIA ANIMATIK UNTUK MENDUKUNG PEMBELAJARAN BERBASIS TPACK PADA TEMA 6 SUBTEMA 2 KELAS V SDN 106161 LAUT DENDANG

Sintya Arvika Siregar^{1*}, Husna Parluhutan Tambunan²

^{1,2}Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Medan, Indonesia

Post-el: arvikasintya@gmail.com*

Abstrak	Info Artikel
<p><i>Penelitian ini dilakukan dengan tujuan untuk mengetahui tingkat kelayakan, praktikalitas, keefektifan dari media pembelajaran animatik untuk mendukung pembelajaran berbasis TPACK pada tema 6 subtema 2 kelas V SDN 106161 Laut Dendang. Jenis penelitian ini adalah R&D dengan model pengembangan ADDIE. Subjek penelitian ini yaitu 25 siswa yang terdiri dari 13 laki-laki dan 12 perempuan. Teknik pengumpulan data pada penelitian ini terdiri dari observasi, wawancara, angket dan tes. Instrumen yang digunakan pada penelitian ini yaitu instrumen ahli media dan materi, instrumen praktikalitas (angket respon guru dan siswa), dan tes hasil belajar. Teknik analisis data yang digunakan pada penelitian ini yaitu data kualitatif dan kuantitatif. Hasil penelitian ini menunjukkan hasil kelayakan produk memperoleh persentase 83,25% yang masuk kedalam kategori sangat layak. Hasil praktikalitas memperoleh persentase 94% yang masuk kedalam kategori sangat praktis. Hasil efektifitas produk memperoleh persentase 80,8% yang masuk kedalam kategori efektif. Dapat disimpulkan bahwa media animatik untuk mendukung pembelajaran berbasis TPACK pada tema 6 subtema 2 dinyatakan layak, praktis, dan efektif digunakan dalam proses pembelajaran.</i></p>	<p>Diajukan: 2-10-2023 Diterima : 19-12-2023 Diterbitkan : 25-02-2024</p>
<p>Abstract</p> <p><i>This research was conducted with the aim of determining the level of feasibility, practicality and effectiveness of animatic learning media to support TPACK-based learning in theme 6 sub-theme 2 class V SDN 106161 Laut Dendang. This type of research is R&D with the development of the ADDIE model. The subjects of this research were 25 students consisting of 13 men and 12 women. Data collection techniques in this research consisted of observation, interviews, questionnaires and tests. The instruments used in this research were media and material expert instruments, practicality instruments (teacher and student response questionnaires), and learning outcomes tests. The data analysis techniques used in this research are qualitative and quantitative data. The results of this research show that the product feasibility results obtained a percentage of 83.25% which is included in the very feasible category. The practicality results obtained a percentage of 94% which fell into the very practical category. The product effectiveness results obtained a percentage of 80.8% which was included in the effective category. It can be concluded that animatic media to support TPACK-based learning in theme 6 subtheme 2 is declared feasible, practical and effective for use in the learning process.</i></p>	<p>Kata kunci: <i>Media pembelajaran, TPACK, Video Animasi</i></p> <p>Keywords: <i>Learning media, TPACK, Animation Video</i></p>
<p>Cara mensitasi artikel: Siregar, S.A., & Tambunan, H.P. (2024). Pengembangan Media Animatik untuk Mendukung</p>	

PENDAHULUAN

Di masa ini perkembangan teknologi sangatlah pesat guru dituntut untuk bias mengimplementasikan teknologi sebagai sarana pembelajaran, hal ini sejalan dengan Permendikbud Nomor 22 Tahun 2016 tentang standart proses pendidikan dasar dan pendidikan menengah, salah satu pembahasannya untuk meningkatkan efesiensi dan keefektifan dalam pembelajaran menggunakan teknologi. Permendikbud tersebut juga menjelaskan bahwa dalam perencanaan pembelajaran salah satu komponen yang terdapat dalam RPP merupakan media pembelajaran, merupakan alat yang dapat membantu guru selama proses pembelajaran untuk menyampaikan materi kepada siswa.

Oleh sebab itu teknologi sebagai media pembelajaran mempunyai kelebihan yang mampu meningkatkan minat, motivasi dan hasil belajar siswa. Salah satu kerangka kerja yang memanfaatkan teknologi dalam proses pembelajaran yaitu *Technological Pedagogical Content Knowledge* (TPACK). Ariani (2015. h. 25) mengatakan bahwa Teknologi Pedagogical Content Knowledge (TPACK) ialah cara guru untuk menggabungkan teknologi, metode, dan materi yang akan disampaikan dalam proses belajar mengajar. Ketiga komponen tersebut memiliki tujuan agar memberikan pengalaman belajar yang bermakna bagi siswa dan dapat meningkatkan kemampuan belajar siswa.

Media pembelajaran ialah sarana agar menyalurkan pesan/materi pembelajaran yang bisa menunjang kemauan belajar siswa agar tujuan pembelajaran dapat tercapai. Sejalan dengan itu Beny (2017, h. 15) mengatakan bahwa berdasarkan dari bahasa latin, media dapat diartikan sebagai medium atau perantara. Sedangkan dari sudut pandang bidang komunikasi, media merupakan alat untuk menyampaikan informasi dan pesan. Media juga dapat dikatakan sebagai penolong dalam proses pembelajaran agar informasi yang disampaikan dapat diterima dengan baik.

Video animasi dapat menjadi solusi untuk mendukung pembelajaran berbasis TPACK dengan menggunakan video animasi pembelajaran di kelas akan menjadi lebih menyenangkan, hal ini sesuai dengan karakteristik anak sekolah dasar yang masih senang bermain, menyampaikan materi akan lebih mudah pemanfaatan video animasi dalam pembelajaran mampu menampilkan objek yang tidak dapat ditampilkan langsung di dalam kelas misalnya saja hewan dan lain-lain.

Berdasarkan temuan peneliti di tahap observasi dan wawancara awal mengenai proses belajar mengajar di kelas V-A SD Negeri 106161 Laut Dendang. Proses pembelajaran yang dilakukan oleh guru belum menggunakan pembelajaran berbasis teknologi, media pembelajaran yang digunakan guru kurang bervariasi dan menarik karena masih menggunakan media pembelajaran sederhana seperti buku teks dan media gambar yang di tempel di atas karton. Guru berperan aktif sedangkan siswa berperan pasif. Pembelajaran yang masih konvensional membuat kurangnya minat dan motivasi belajar siswa pada proses pembelajaran.

Melihat masalah dan tantangan diatas maka akan dilakukan penelitian yang akan mengembangkan sebuah media pembelajaran interaktif berupa media video animasi

untuk mendukung pembelajaran berbasis TPACK (Thecnologi Pedagogi Content Knowledge). Untuk menjawab tuntutan pendidikan abad-21 TPACK sangat berperan sebagai kerangka dalam menyusun program pembelajaran yang bertujuan untuk menyelesaikan permasalahan siswa berdasarkan materi pembelajaran melalui penerapan teknologi. Untuk menunjang pembelajaran berbasis TPACK guru memerlukan media yang tidak hanya berbentuk gambar dan tulisan saja, namun dapat dilengkapi dengan video dan animasi yang mendukung materi pembelajaran. Selain dilengkapi dengan berbagai fitur media ini juga mudah dibuat oleh guru tanpa harus memiliki keahlian khusus. Aplikasi canva mempunyai beragam fitur, layout dan style yang menarik. Dengan menggunakan aplikasi canva dapat menghidupkan persentasi karena siswa dapat melihat materi sesuai dengan kejadian nyata yang ada di lingkungan sekitar.

METODE

Penelitian ini menggunakan prosedur penelitian dan pengembangan Research and Development (R&D) menggunakan model ADDIE yang pertama kali dikembangkan oleh Dick and Carry pada tahun 1996 untuk merancang sistem pembelajaran Model Penelitian Pengembangan ADDIE sesuai namanya merupakan model yang melibatkan lima langkah/fase pengembangan meliputi: (Analysis, Design, Development, Implementation, and Evaluation) Mulyatiningsih (dalam Rusmayana, 2021, h. 14).

Subjek pada penelitian ini merupakan siswa kelas V-A SD Negeri 106161 Laut Dendang yang terdiri dari 25 siswa terbagi atas 13 laki-laki dan 12 perempuan. Sedangkan objek pada penelitian dari penelitian pengembangan ini yaitu media pembelajaran animatik (animasi tematik) untuk mendukung pembelajaran berbasis TPACK pada tema 6 subtema 2 kelas V SDN 106161 Laut Dendang T.A 2022/2023.

Teknik pengumpulan data yang digunakan yaitu: observasi, wawancara, angket dan tes. Instrumen yang digunakan pada penelitian ini yaitu: instrumen validasi ahli yang terbagi menjadi ahli materi dan ahli media, instrumen praktikalitas terdiri dari angket respon guru dan siswa, dan tes yang berbentuk pilihan berganda yang digunakan saat Pre-test dan Post-test

Dalam penelitian dan pengembangan ini teknik analisis data yang digunakan yaitu teknik analisis data kualitatif dan kuantitatif. Data kualitatif merupakan data analisis kebutuhan, saran, dan komentar yang diberikan oleh ahli materi, ahli media, dan ahli praktikkalis tentang media. Data kuantitatif didapat dari hasil validasi oleh validator, hasil data dari angket yang berkaitan dengan siswa dan disertai dengan skala penilaian (skala likert).

HASIL DAN PEMBAHASAN

1. *Analysis* (Analisis)

Mengumpulkan informasi dan masalah yang ada dilapangan dengan cara menganalisis tiga aspek yaitu: 1) analisis kebutuhan peserta didik dengan melakukan wawancara pada salah satu guru agar dapat mencari informasi masalah seperti apa yang kerap di alami saat proses pembelajaran. 2) analisis karakteristik peserta didik untuk mengetahui dan menentukan rancangan seperti apa yang akan dikembangkan. Kemudian 3) analisis kurikulum dan materi untuk mengetahui kurikulum apa yang

digunakan agar media dan kegiatan pembelajaran tidak berbeda dengan kurikulum yang berlaku di sekolah.

2. *Design* (Perencanaan)

Pada tahap ini merupakan tahap perencanaan dalam pembuatan media video animatik dimulai dari menentukan background pada slide video, mencari animasi yang sesuai dengan materi pembelajaran, menentukan font, ukuran, dan warna huruf, menambahkan video animasi guru yang sedang berbicara, dan memasukkan audio. Melakukan penyusunan instrumen penilaian dan instrumen tes. Instrumen penilaian merupakan angket ahli materi, angket ahli media, angket respon guru serta angket respon siswa. Sedangkan instrumen tes disusun untuk mengetahui keefektifan media animatik instrumen tes terdiri dari 20 soal pilihan berganda.

3. *Development* (Pengembangan)

Pada tahap ini untuk mewujudkan desain menjadi kenyataan, memvalidasi dan merevisi produk. Pada penelitian ini akan mengembangkan produk media video animasi dengan memanfaatkan aplikasi canva yang dapat digunakan secara online pada android atau laptop. Hal pertama yang dilakukan menginstal aplikasi canva di android, kemudian melakukan registrasi dengan menggunakan email, lalu memilih fitur atau template yang sesuai dengan kebutuhan pembelajaran, disini penulis memilih fitur animasi guru, kemudian menambahkan animasi yang sesuai dengan materi pembelajaran.



Gambar 1. Tampilan Media

4. Tahap *Implementation* (Penerapan)

Pada tahap ini produk berupa media animatik yang sudah dikembangkan akan diterangkan kepada peserta didik di kelas V-A SDN 106161 Laut Dendang. Tahap implementasi dilakukan setelah produk direvisi sesuai dengan komentar dan saran dari validator materi dan media. Implementasi bertujuan agar dapat mengetahui praktikalitas dan efektivitas media animatik untuk mendukung pembelajaran berbasis TPACK. Oleh sebab itu, dibutuhkan alat pengumpulan data berupa angket dari respon guru dan siswa untuk mengetahui praktikalitas media animatik, sedangkan instrumen tes untuk mengetahui efektivitas media pembelajaran animatik.

5. Tahap *Evaluation* (Perbaikan)

Evaluasi merupakan tahap terakhir model ADDIE memiliki tujuan agar dapat melihat kevalidan setiap proses penilaian terhadap media animatik berbasis tpack yang sudah dilaksanakan saat validasi dan implementasi di lapangan. Penilaian produk media pembelajaran animatik untuk mendukung pembelajaran berbasis TPACK pada tema 6 subtema 2 pembelajaran 1 diperoleh berdasarkan penilaian ahli materi, ahli media, ahli praktikalitas (guru dan siswa) dan hasil tes peserta didik.

Sebelum media pembelajaran animatik divalidasi, hal pertama yang harus diperhatikan yaitu menyesuaikan media dengan konsep TPACK yang memuat 3 konsep dasar berupa teknologi, aspek pedagogi, dan konten/ materi. Aspek Teknologi (TK) tersalurkan melalui video animasi, selanjutnya pedagogi (PK) tersalurkan dalam penyajian materi di video animasi memanfaatkan metode pembelajaran scientific, serta aspek konten atau materi (CK) tersalurkan dalam video animasi yang menyajikan materi tema 6 subtema 2 pembelajaran 1 yang berisikan materi IPA berupa perpindahan panas, dan Bahasa Indonesia berupa teks eksplanasi dan kata kunci. Setelah media pembelajaran animatik sudah sesuai dengan konsep TPACK selanjutnya dilakukan validasi

Kelayakan Media Animatik

Berdasarkan dari hasil penilaian oleh validator ahli materi mengenai aspek kelayakan isi, dan bahasa memperoleh skor total 105 dengan persentase 84% termasuk dalam kategori “sangat layak digunakan tidak perlu revisi”. Sedangkan penilaian oleh validator ahli media mengenai aspek desain tampilan, kualitas teknis, dan kemudahan penggunaan media memperoleh persentase kelayakan 82,5% dengan kategori “sangat layak digunakan tanpa revisi”.

Tabel. 1 Hasil Validasi Materi dan Media

Validasi	Skor	Persentase	Kategori
Validasi Materi	105	84%	Sangat Layak
Validasi Media	66	82%	Sangat Layak

Kepraktisan Media Animatik

Untuk mengetahui kepraktisan media animatik yang telah dikembangkan, dilakukan dengan memberikan angket kepada guru dan siswa terkait media.

Tabel. 2 Rekapitulasi Hasil Praktikalitas

No	Praktikalitas	Responden	Hasil Akhir Validasi	
			Rata-Rata	Kategori
1	Respon Guru	Masrah Wardhani, S.Pd	98%	Sangat Praktis
2	Respon Siswa	Siswa kelas V-A SDN 106161 Laut Dendang	89%	Sangat Praktis
Rata-rata persentase kelayakan			94%	Sangat Praktis

Maka dapat dikatakan hasil praktikalitas media pembelajaran animatik dari hasil respon guru dan siswa memiliki kualitas yang baik dari aspek media dan aspek pembelajaran.

Kefektifan Media Animatik

Setelah produk dinyatakan valid dan layak digunakan ditahap ini melakukan uji coba produk dilapangan untuk mengetahui efektivitas media pembelajaran animatik untuk mendukung pembelajaran berbasis TPACK. Uji coba ini dilakukan kepada siswa kelas V-A SDN 106161 Laut Dendang yang berjumlah 25 orang dengan memberikan soal post-test berbentuk pilihan berganda sebanyak 20 butir.

Tabel. 3 Hasil Pos-Test

Rentang Nilai Siswa	Frekuanse
70-79	6
80-89	11
90-100	8
Jumlah	25 Ssiwa
Rata-Rata	80,8%

KESIMPULAN DAN SARAN

Berdasarkan proses pengembangan dan hasil uji coba pemakaian terhadap media media pembelajaran animatik untuk mendukung pembelajaran berbasis TPACK dapat disimpulkan bahwa: (1) Kelayakan media dapat dibuktikan dengan hasil dari persentase validasi materi yang memperoleh hasil 84% yang masuk kedalam kategori sangat layak digunakan tanpa revisi. Sementara itu, hasil validasi media memperoleh hasil 82,5% yang masuk kedalam kategori “sangat layak digunakan tanpa revisi” (2)Kepraktisan media animatik dapat dilihat dari hasil respon guru dan siswa. Hasil respon guru memperoleh persentase 98% dan hasil respon siswa memperoleh persentase 89%. Dengan rata-rata persentase 94% yang masuk kedalam kategori “sangat praktis” (3) Media animati dinyatakan efektif digunakan dalam proses pembelajaran. Hal ini dapat dilihat dari hasil post-test yang lebih tinggi daripada hasil pre-test. Hasil pre-test memperoleh persentase 52% sedangkan hasil post-test memperoleh 80,8%.

DAFTAR RUJUKAN

- A Beny. Pribadi. (2017). *Media dan Teknologi Dalam Pembelajaran*. Jakarta..Kencana Pranada Media Group.
- Ariani. (2015). Hubungan antara Technological Pedagogical Content Knowledge dengan Technology Integration Self Efficacy Guru Matematika di Sekolah Dasar. Muallimuna: Jurnal Madrasah Ibtidaiyah, 1(1), 79-91. R
- usmayana Taufik. (2021). *Model Pembelajaran ADDIE Integrasi Pedati Di SMK PGRI Karisma Bangsa Sebagai Pengganti Praktek Kerja Lapangan Dimasa Pandemi Covid-19*. Bandung. Widina Bhakti Persada Bandung
- Janah, Eka Fajriatul. (2022). Konsep dan Implementasi TPACK pada Pembelajaran di Sekolah Dasar.Kalam Cendekia: Jurnal Ilmiah Kependidikan, 10(2), 348-355.